



2nd Edition

BIGBOX KINGDOM BUILDER M

Um jogo de Donald X. Vaccarino | 2-5 jogadores a partir de 8 anos
Tradução: Paula Faria



Pág. 1-6: Jogo básico



Pág. 7: Sugestão de preparação básica



Pág. 8-11: Expansão 1 • Nômades



Pág. 12-15: Expansão 2 • Encruzilhadas



Pág. 16-19: Expansão 3 • Pântanos



Pág. 20-23: Expansão 4 • Colheita

Pág. 24: Queenie 1, 2 & 3

Para o primeiro jogo, recomendamos a preparação sugerida na página 7

Objetivo do jogo

Através da construção eficiente de vilas, os jogadores podem criar seus próprios reinos com o objetivo de ganhar a maior quantidade de ouro no final.

As 3 cartas de Construtor do Reino especificam as condições a serem cumpridas para ganhar o ouro desejado.

Componentes do jogo básico

- 8 seções de tabuleiro diferentes



Frente: Paisagem composta por 100 hexágonos de terreno.



Verso: Trilha de pontos de ouro para pontuação final.

Existem 9 tipos diferentes de terreno em cada tabuleiro:

5 tipos de terreno apropriados para construção



4 tipos de terreno inapropriados para construção



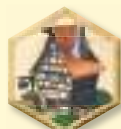
- 28 peças de local



2x oráculo



4x fazenda



4x taverna



4x torre



2x porto



4x curral



4x celeiro



4x oásis

- 160 settlements -

40 of each player color



- 4 marcadores de ouro
1 de cada cor por jogador



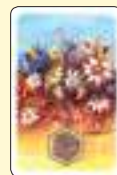
- 1 peça de 1º jogador



- 25 cartas de terreno



5x Gramado



5x campo de flores



5x Floresta



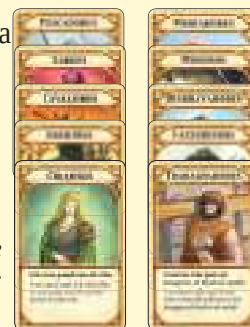
5x Cânion



5x Deserto

- 10 cartas diferentes de Construtor do Reino

Apenas 3 cartas são usadas em uma partida de Kingdom Builder. Elas especificam as condições para se ganhar ouro.



Há uma descrição detalhada das cartas de Construtor do Reino na página 5 desse livreto (veja cartas de Construtor do Reino).

- 8 cartões-resumo das peças de local - pictograma das ações extras



Preparação

1. Escolha 4 das 8 seções de tabuleiro disponíveis e junte-as formando um tabuleiro retangular, como mostrado no exemplo abaixo:



2. Coloque 4 resumos de peças de local ao lado das seções do tabuleiro que correspondem aos hexágonos de local.

3. Coloque 2 peças de local correspondentes em cada hexágono de local.

4. Embaralhe todas as cartas de terreno e deixe-as ao alcance em uma pilha virada para baixo.

5. Embaralhe as cartas de Construtor do Reino e escolha 3, aleatoriamente, e coloque-as viradas para cima, ao lado do tabuleiro.

Distribuição dos componentes do jogo

Dê a cada jogador, na cor escolhida:



Todas as 40 vilas, esse é o estoque pessoal de cada um



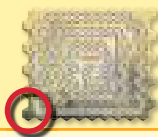
Além disso, cada jogador pega uma carta de terreno da pilha e a mantém escondida dos outros jogadores, em sua mão.



1 marcador de ouro



Dê a peça de 1º jogador ao jogador mais velho; ele vai realizar o primeiro turno do jogo.



Vire o verso de uma das seções de tabuleiro não usadas e coloque-a ao lado do tabuleiro. Depois, cada jogador coloca seu marcador de ouro no espaço preto da trilha de pontos de ouro.

Coloque os componentes não usados nesta partida de volta na caixa.

Sequência do jogo

Os jogadores fazem seu turno em sentido horário, começando pelo 1º jogador. O jogo dura várias rodadas. Cada jogador faz seu turno da seguinte maneira:

O jogador da vez joga sua carta de terreno virada para cima para todos verem e, a seguir, constrói sua vila.



Ação obrigatória

Durante sua vez, o jogador **deve construir 3 vilas** do seu estoque pessoal em hexágonos desocupados do mesmo tipo de terreno da carta que ele jogou, obedecendo estritamente as regras de construção (veja página 4).

Ação extra

Durante o jogo, os jogadores poderão acumular **peças de local**.

Peças de local dão **ações extras** e os jogadores podem realizar **cada ação extra uma vez durante o seu turno**.

Cada jogador pode realizar **cada ação extra antes ou depois** de sua **ação obrigatória**.

As ações extras permitem a construção de vilas adicionais ou até a mudança de vilas já construídas.

Depois que um jogador **realizar sua ação obrigatória e não quiser (ou não puder) realizar nenhuma ação extra**, ele coloca sua carta de terreno na pilha de descarte e pega uma **nova carta** do baralho, mantendo-a escondida na sua mão.

Carta de terreno



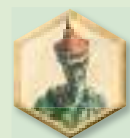
Estoque do jogador



Essa ilustração mostra um exemplo de uma ação obrigatória

Nota: A ação obrigatória deve ser realizada e as 3 vilas devem ser construídas sucessivamente.

Lado da imagem



Lado do pictograma



Para indicar que o jogador realizou uma ação extra, ele vira a peça de local correspondente para o lado da imagem. Depois de terminar seu turno, ele vira a peça de volta para o lado do pictograma.



Nota: Embaralhe a pilha de descarte e use-a como um novo baralho quando ele acabar.

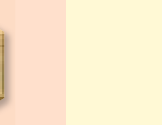
Hexágono de local e peça de local

Quando um jogador constrói uma vila **ao lado de um hexágono de local**, ele **imediatamente** pega uma dessas **peças de local**, se disponível. Depois, ele coloca essa peça na frente dele, com o lado da imagem virado para cima e pode usar essa **ação extra** a partir do seu **próximo turno**.

Um jogador só pode pegar **uma peça de local de um dado local**.

O jogador **mantém** a peça de local enquanto **ao menos uma de suas vilas estiver adjacente** ao **local** correspondente. Se ele **mover** sua última vila **para longe daquele local** usando uma ação extra, ele **deve descartar essa peça de local** e removê-la do jogo.

Estoque do jogador



Se não houver mais peças de local em um hexágono de local, o jogador não recebe nenhuma peça de local.

Nota: Um jogador só pode ter 2 peças de local iguais se ele construir uma vila ao lado dos dois hexágonos de local iguais que existem em cada seção do tabuleiro.



Castle hex

No fim do jogo, cada jogador ganha 3 ouros se construírem **ao menos uma** de suas vilas ao lado de um hexágono de castelo.



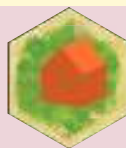
= 3 ouros

Exemplo: Marina (laranja) ganha apenas 3 ouros, mesmo tendo construído mais de uma vila ao lado do hexágono de castelo.

Regras de construção –

Estas regras se aplicam a cada uma das três vilas construídas como ação obrigatória, assim como as das ações extras

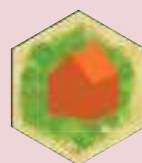
1. Apenas **uma vila** pode ser construída em **qualquer espaço de terreno apropriado**.



Nota: Um espaço de terreno é equivalente a exatamente um hexágono de uma seção de tabuleiro.

2. Vilas podem ser construídas **apenas** em hexágonos desses **tipos de terreno**: gramado, cânion, deserto, campo de flores e floresta

Exceção: Se ocorrer o caso raro de não haver hexágonos apropriados no início ou durante o turno de um jogador, isto é, se não houver hexágonos do mesmo tipo de terreno da carta de terreno jogada para construção de vilas, o jogador pega uma nova carta de terreno imediatamente. A carta de terreno sem uso é removida do jogo. Se necessário, o jogador pega cartas até encontrar uma apropriada.



Gramado



Cânion



Deserto



Campo de flores



Floresta

3. Um jogador sempre deve construir **cada nova vila adjacente** a ao menos uma de suas próprias vilas **já existentes**, se possível.

Se **não for possível**, o jogador deve (se for uma ação obrigatória) ou pode (se for uma ação extra) **escolher um novo hexágono desocupado** onde ele possa construir sua vila. Há várias opções dependendo do tipo de ação do jogador:

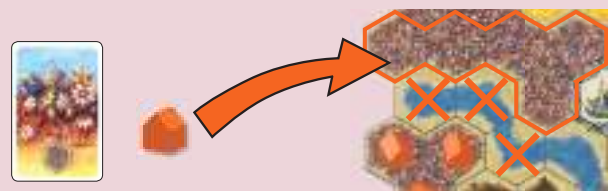
a) Se for a ação obrigatória ou uma ação extra de um oráculo ou de um celeiro, o jogador tem que escolher um hexágono do mesmo tipo de terreno da carta de terreno jogada.

b) Se for a ação extra de um oásis, de uma fazenda ou de um porto, o jogador deve escolher um hexágono do tipo de terreno exigido **pela peça de local**.

c) Se for a ação extra de uma torre, o jogador pode escolher qualquer hexágono apropriado **nas bordas do tabuleiro**.

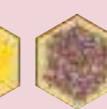
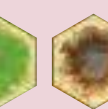
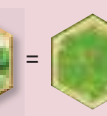
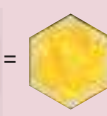
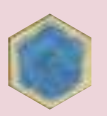
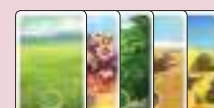


Essa ilustração é um exemplo de 2 opções de construção para a nova vila.



Essa ilustração é um exemplo de uma ação obrigatória onde o jogador não pode construir ao lado da sua própria vila.

Ação obrigatória



Fim de jogo e pontuação final

O jogo acaba quando **um jogador construir a última vila** de seu estoque pessoal. No entanto, a rodada em progresso tem que ser completada; o jogador **à direita do 1º jogador** é o último a realizar sua jogada.

Agora **cada jogador** calcula a **quantidade de ouro** que ganhou e **marca** seu total na **trilha de pontuação de ouro**;

• As 3 **cartas de Construtor do Reino** são **avaliadas** uma após a outra **para cada jogador**, começando com o 1º jogador;

• Depois, **cada jogador** calcula o ouro ganho com suas vilas ao lado de **hexágonos de castelo** (3 ouros por castelo) e adiciona à sua pontuação.

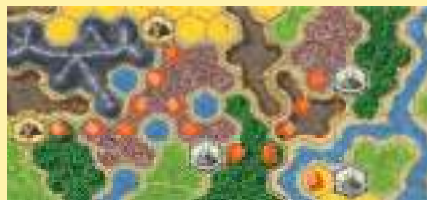
O jogador com **mais ouro** é o **vencedor**. Em caso de empate, os jogadores empatados dividem a vitória.

Cartas de Construtor do Reino



1 ouro

Nota: Ação extra de porto:
A carta "Pescadores" não gera ouro para vilas em hexágonos de água.



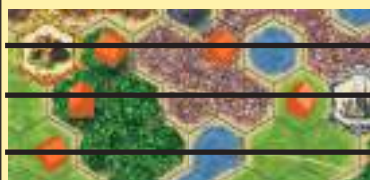
4 ouros 4 ouros

4 ouros 4 ouros 0 ouro

Atenção: Ao jogar com a expansão "Nômades", os hexágonos de nômade também podem ser conectados como requisito dessa carta.



Linha horizontal



1 ouro

1 ouro

1 ouro



1 ouro



1 ouro

Nota: Área de assentamento = aglomerado de vilas adjacentes que pertencem a um jogador.



0 ouro



3 ouros

Nota: Área de assentamento = aglomerado de vilas adjacentes que pertencem a um jogador.



1 ouro



1 ouro



0 ouro

1 ouro

1 ouro

Atenção: Ao jogar com a expansão "Nômades", também pode-se construir adjacente aos espaços de nômades para se cumprir os requisitos dessa carta.



Linha horizontal



6 ouros

0 ouro

0 ouro

Nota: Se um jogador construir o seu maior número de vilas em mais de uma linha horizontal, ele só ganhará ouro por uma linha.



8x 12 ouros

8x 12 ouros

6x 6 ouros

2x 0 ouros

Nota: Se vários jogadores empatam com o maior número de vilas, todos os jogadores empatados ganham 12 ouros. Da mesma forma, jogadores empatados em segundo lugar ganham 6 ouros cada.

Avaliação separada para cada jogador:



10x

6x

6x

4x

O menor número de vilas laranja está na seção inferior direita. O jogador ganha 12 ouros (4x3).

Nota: Se a menor quantidade de vilas se repete em mais de uma seção, o jogador ganha ouro por apenas uma seção. Para ser um "Fazendeiro" o jogador deve construir ao menos 1 vila em cada seção.

Ação extra das peças de local – Aplicam-se as leis normais de construção

Ação extra: Construa uma vila adicional do seu estoque pessoal



Oráculo

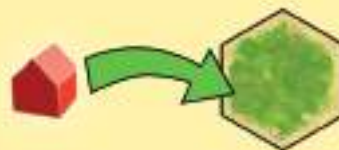
Construa **uma vila** em um hexágono do mesmo tipo de terreno da **carta de terreno** que foi jogada. Construa adjacente a outra vila sua, se possível.



Fazenda

Construa **uma vila** em um **hexágono de gramado**. Construa adjacente a outra vila sua, se possível.

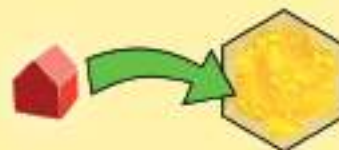
Pule essa ação se não houver nenhum hexágono de gramado desocupado no tabuleiro.



Oásis

Construa **uma vila** em um **hexágono de deserto**. Construa adjacente a uma vila sua, se possível.

Pule essa ação se não houver nenhum hexágono de deserto desocupado no tabuleiro.



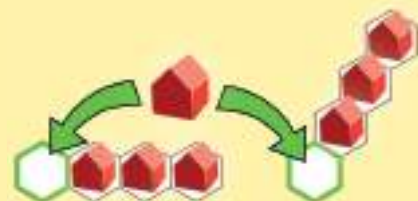
Torre

Construa uma vila na borda do tabuleiro. Escolha qualquer um dos 5 tipos de terreno apropriados. Construa adjacente a uma vila sua, se possível.



Taverna

Construa **uma vila** no fim de uma linha de, pelo menos, **3 vilas suas**. A direção da linha não importa (horizontal ou diagonal). O hexágono escolhido deve ser apropriado para construção.

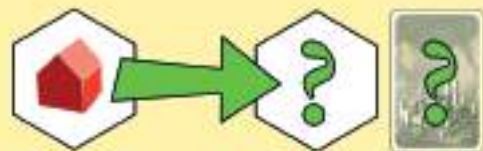


Ação extra: Mova uma de suas vilas já construídas



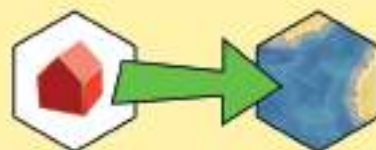
Celeiro

Mova **qualquer uma de suas vilas já construídas** para um hexágono do mesmo tipo de terreno da **carta de terreno** jogada. Construa adjacente a uma vila sua, se possível.



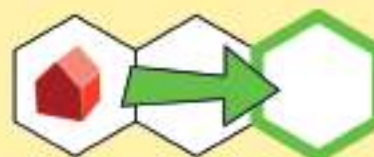
Porto

Mova **qualquer uma de suas vilas já construídas** para um hexágono de água. Construa adjacente a uma vila sua, se possível. *Essa é a única forma de construir vilas em hexágonos de água.*



Curral

Mova **qualquer 1 de suas vilas já existentes** **2 hexágonos em linhas reta**, em qualquer direção (horizontal ou diagonal) para um hexágono disponível. Você pode pular hexágonos de qualquer tipo de terreno, mesmo água, montanha, castelo, hexágonos de local e/ou vilas suas ou de outros jogadores. O hexágono de destino não precisa ser, necessariamente, adjacente a uma vila sua (a regra de construção nº 3 não se aplica).



Sugestão de preparação para o primeiro jogo

1. Combine as 4 seções que contêm a taverna  , o curral  , o oásis  e a fazenda  para formar um tabuleiro retangular, como mostra a figura abaixo.



2. Coloque **cada cartão-resumo das peças de local** ao lado das seções do tabuleiro com os **locais correspondentes**. 

3. Coloque duas **peças de local** correspondentes em cada **hexágono de local**. 

4. Embaralhe **todas as cartas de terreno** e mantenha-as ao alcance em um baralho virado para baixo. 

5. Coloque as 3 cartas de Construtor do Reino - **Pescadores**, **Cavaleiros** e **Mercadores** - ao lado do tabuleiro viradas para cima. 

Não há mudanças nos outros passos de preparação do jogo.

Algumas dicas para suas primeiras vilas

1. Construa sua primeira vila ao lado de um hexágono de local.



Dessa forma, você ganha uma peça de local que poderá ser usada a partir do seu próximo turno, o que dará a você mais opções de colocação de vilas no tabuleiro.

Para cada carta de terreno, você poderá escolher dentre vários hexágonos de local para a sua primeira vila.



Exemplo: Marina (laranja) saiu com o terreno do campo de flores e com a preparação sugerida, ela pode escolher 5 hexágonos de local diferentes para sua primeira vila.

2. Tente construir suas 3 primeiras vilas adjacentes ao menor número possível de tipos diferentes de terreno.



Exemplo: Marina (laranja) construiu suas 3 primeiras vilas adjacentes a apenas um outro tipo de terreno (floresta).

Construindo desta forma, você diminui as chances de ser forçado a construir ao lado das suas próprias vilas, assim, permitindo que você construa em outras seções do tabuleiro mais rapidamente.



Exemplo: Em seu segundo turno, Marina tem uma carta de terreno de cânion. Como a vila que ela construiu em seu primeiro turno não é adjacente a um cânion, ela pode construir em qualquer cânion. Ela constrói uma vila ao lado de um oásis.

KINGDOM BUILDER NOMADS

Agora nômades vagam pelo Reino disponibilizando suas habilidades especiais para quem quer que os visite.

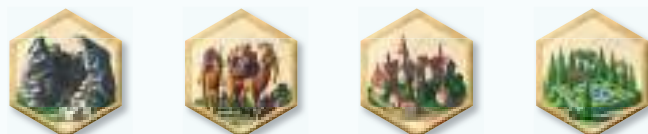
Quatro tabuleiros novos com locais interessantes permitem ainda mais variação na preparação, e novas cartas de Construtor do Reino dão aos jogadores a chance de ganhar ouro durante o jogo, proporcionando um novo nível de interação.

Componentes do jogo

- **4 seções de tabuleiro** - Esta expansão apresenta um novo tipo de terreno inapropriado para construção: os espaços de nômades, que aparecem nestas seções de tabuleiro no lugar dos espaços de castelo. Cada seção também tem um novo local.

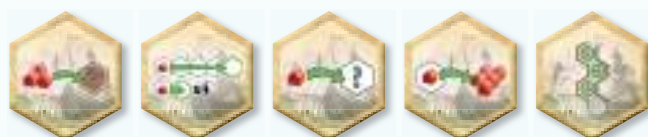


- **14 peças de local** - Cada peça de local permite ao jogador uma ação extra em cada turno.



2x pedra 4x caravana 4x cidade 4x jardim

- **15 peças de nômade** - Essas peças concedem ações extras adicionais, mas só podem ser usadas uma vez por jogo.



7x doação 2x reassentamento 2x posto avançado 2x espada 2x tesouro

- **3 novas cartas de Construtor do Reino** - Com estas cartas os jogadores podem ganhar ouro durante o jogo



Famílias



Pastores



Embaixadores

- **4 cartões-resumo das peças de local**



- **25 muralhas de pedra** - Estas peças entram em jogo através do local "pedreira", e elas bloqueiam espaços de terreno. Coloque-as ao lado do tabuleiro quando a pedreira estiver disponível.



- **40 vilas e 1 marcador de ouro** - Peças de jogo para um quinto jogador.



Mudanças durante a preparação

Comparado ao jogo básico, a preparação continua a mesma exceto por estas mudanças:

- Embaralhe as **4 novas seções de tabuleiro** com as 8 seções do jogo básico e, então, selecione quaisquer 4 das 12 seções e junte-as em um tabuleiro retangular.
- Coloque as **15 peças de nômade** na mesa, com a figura virada para cima. Embaralhe-as e depois, aleatoriamente, coloque **1 peça** para cada espaço de nômade no tabuleiro, agora com o lado do pictograma para cima.
- Embaralhe as **3 novas cartas de Construtor do Reino** com as 10 cartas do jogo básico e, depois, aleatoriamente, escolha 3 cartas e coloque-as viradas para cima ao lado do tabuleiro.

Para cinco jogadores, use as regras do jogo básico juntamente com as mudanças explicadas acima.

Espaços de nômade e peças de nômade

Depois de construir uma vila ao lado do espaço de nômade, o jogador pega a peça de nômade daquele espaço, se disponível, e a guarda para uso na próxima rodada.

Se o espaço de nômade estiver vazio, o jogador não recebe nada por construir uma vila ao lado dele.

Uma peça de nômade dá ao jogador uma ação extra. O jogador pode usar essa ação extra **somente** durante a **próxima rodada**, não na rodada quando ela é pega. No final da rodada seguinte, remova a peça de nômade do jogo, tendo o jogador usado ou não a ação dela!



Lados da imagem e do pictograma



Ações extras das peças de nômade — Use as regras de construção do jogo básico



Doação

Construa 3 vilas adicionais, tiradas do seu estoque, em espaços do tipo de terreno mostrado na peça de nômade. O jogador pode realizar esta ação extra antes ou depois da sua ação obrigatória.

Nota: Se essas 3 vilas adicionais forem construídas em espaços de água ou de montanha, elas não contam ouro para as cartas de Construtor do Reino “Pescadores” e “Mineiros”.



Marina constrói 3 vilas adicionais em espaços de campo de flores depois da ação obrigatória dela.



Reassentamento

Mova de 1 a 4 vilas por até 4 espaços, no total. Vilas podem ser movidas somente para espaços adjacentes não ocupados, apropriados para construção. Depois de movidas, essas vilas não precisam ficar adjacentes a outras vilas do jogador.

O jogador pode realizar essa ação extra antes ou depois da sua ação obrigatória.



A jogadora move uma de suas vilas 3 espaços e depois pega a peça de nômade ao lado da nova localização. Depois, ela move outra vila 1 espaço para o lado de um espaço de local.



Posto avançado

Ao construir vilas, seja durante sua ação obrigatória ou qualquer ação extra, você pode usar o posto avançado para desconsiderar o requisito de adjacência para uma vila.

Essa vila ainda deve ser construída em um tipo de terreno apropriado para sua ação obrigatória ou para sua ação extra específica.



Marina constrói as vilas A e B ao lado do espaço de local, no terreno apropriado; depois usa o posto avançado para construir a vila C ao lado de um espaço de nômade.



Espada

Remova do tabuleiro **uma vila de cada jogador** e devolva essas vilas aos seus estoques respectivos. O jogador pode realizar essa ação extra antes ou depois da sua ação obrigatória.



Tesouro

Ganhe 3 ouros **imediatamente** quando pegar essa peça e depois remova-a do jogo.

Cartas de Construtor do Reino

Esta expansão introduz um novo tipo de carta de Construtor do Reino: as cartas vermelhas. Elas permitem que os jogadores ganhem ouro durante o jogo.

O jogador da vez deve checar se as condições da carta vermelha foram cumpridas **depois de construir cada nova vila**. Se as condições forem cumpridas, o jogador marca imediatamente o ouro ganho na trilha de pontuação.

Ignore as cartas vermelhas de Construtor do Reino durante a **pontuação final**.

As 3 novas cartas de Construtor do Reino



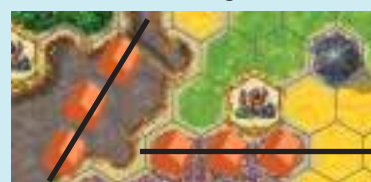
Famílias

Construa vilas em linha reta.

2 ouros se você construir todas as 3 vilas da ação obrigatória adjacentes uma a outra em linha reta (na horizontal ou na diagonal).

Marque este ouro na trilha de pontuação imediatamente.

Linha horizontal/diagonal



2 ouros

2 ouros

Aqui temos 2 exemplos de vilas construídas em linha reta durante a ação obrigatória da jogadora.



Pastores

Complete áreas de terreno.

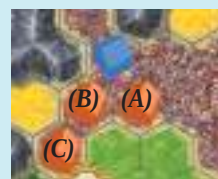
2 ouros para cada vila sua **não adjacente** a um espaço de **terreno vazio** do mesmo tipo da vila que acaba de ser construída.

Marque esse ouro na trilha de pontuação imediatamente.

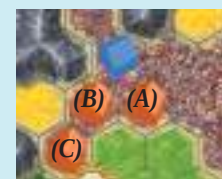
Nota: Verifique se você cumpre a condição dessa carta depois de construir **cada vila**, seja durante sua ação obrigatória ou sua ação extra.



A jogadora constrói a vila C. Já que não há espaço de campo de flores vazio adjacente a essa vila, essa jogadora ganha 2 ouros.



Se a jogadora construir suas vilas na ordem ABC, ela ganha 2 ouros, mas...



...se, em vez disso, ela construir as vilas na ordem CBA, ela não ganha nenhum ouro.



Embaixadores

Construa vilas adjacentes a vilas de outros jogadores.

1 ouro para cada vila sua construída **adjacente a ao menos uma** vila de outro jogador.

Marque esse ouro na trilha de pontuação imediatamente.

Nota: Verifique se você cumpre a condição dessa carta depois de construir **cada vila**, seja durante sua ação obrigatória ou sua ação extra.



1 ouro

1 ouro

0 ouro

A jogadora laranja ganha 2 ouros durante a vez dela.

Atenção: Ao jogar com as cartas de Construtor do Reino do jogo básico “Mercadores” e “Trabalhadores”, deve-se adicionar os espaços de nômade aos requisitos descritos nas cartas. Em “Mercadores” é possível fazer ligações com os espaços de nômade para ganhar ouros. Em “Trabalhadores” é possível construir adjacente aos espaços de nômade para ganhar ouros.

Novos locais e suas peças de ação extra

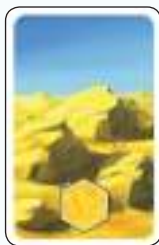
Quatro novos locais são introduzidos nessa expansão: pedreira, caravana, cidade e jardim.



Pedreira

Construa **1 ou 2 muralhas de pedra** em espaços de terreno vazios do mesmo tipo de carta de terreno jogada. As muralhas devem ser adjacentes a ao menos uma de suas vilas no tabuleiro.

Muralhas de pedra não são de nenhum jogador e não geram ouro para ninguém. Em vez disso, elas simplesmente bloqueiam o espaço em que estão pelo restante do jogo.



Em sua ação obrigatória, a jogadora laranja revela uma carta de terreno de deserto e constrói 3 vilas. Depois, ela constrói uma muralha de pedra adjacente a uma de suas vilas recém-construídas. Ela não pode construir uma segunda muralha porque não há mais espaços de deserto adjacentes a uma vila dela.



Caravana

Mova uma de suas vilas construídas anteriormente, **em linha reta**, na horizontal ou na diagonal, até que você seja bloqueado por um obstáculo. Obstáculos são: água, montanhas, castelos, espaços de local, espaços de nômade e espaços ocupados por vilas.

Coloque essa vila em um espaço vazio apropriado para construção diretamente em frente ao obstáculo.



A jogadora laranja quer mover esta vila. Ela tem quatro opções, já que uma direção está bloqueada por uma montanha e a outra está bloqueada pela vila de um oponente.



Cidade

Construa uma vila adicional em um espaço vazio apropriado para construção que seja adjacente a pelo menos **3 vilas suas**.



Jardim

Construa uma vila adicional em um espaço de **campo de flores**. Você deve construir essa vila adjacente a uma de suas vilas, se possível.



KINGDOM BUILDER CROSSROADS

Novos locais e novos desafios são o que essa terra precisa!

Quatro tabuleiros novos, cada um com dois tipos de local diferentes, dão novas opções para formar o Reino. Além disso, as cartas de tarefa desafiam os jogadores a construírem suas vilas de certa forma para ganhar ainda mais ouro no fim do jogo.

Componentes do jogo

- **4 seções de tabuleiro** - Cada seção inclui dois espaços de local diferentes e um espaço de castelo.



- **16 peças de local** - Cada local permite uma nova ação extra.



2x farol



2x cabana na floresta



2x quartel



2x encruzilhada



2x prefeitura



2x forte



2x monastério



2x carroça

- **8 cartões-resumo das peças de local**



- **6 cartas de tarefa** - Este novo tipo de carta permite que os jogadores ganhem ouro ao fim do jogo além do ouro ganho com as cartas de Construtor do Reino.



Terra natal, Fortaleza, Estrada, Santuário, Avanço, Pontos cardeais

- **10 guerreiros** - 2 de cada cor



Um guerreiro entra no jogo através da ação do “quartel” e impede ações de construção em espaços adjacentes a eles.

- **5 carroças** - 1 de cada cor



Uma carroça entra no jogo através da ação da “carroça” e ela permite atravessar espaços de terreno pelo tabuleiro.

- **5 barcos** - 1 de cada cor



Um barco entra no jogo através da ação do “farol” e ele pode se mover pelos espaços de água do tabuleiro.

- **5 peças de prefeitura** - 1 de cada cor



Uma peça de prefeitura entra no jogo através da ação da “prefeitura” e ela conta como 7 vilas.

Mudanças na preparação

Utilize as regras de preparação do jogo básico, exceto pelas mudanças a seguir:

- Misture as 4 novas seções de tabuleiro com as 8 seções de tabuleiro do jogo básico e/ou qualquer seções de outras expansões. Depois, sorteie 4 seções e monte-as formando um tabuleiro retangular.
- Se o tabuleiro tiver uma ou mais seções desta expansão, coloque os dois cartões-resumo apropriados das peças de local ao lado das seções correspondentes.
- Embaralhe as cartas de tarefa. Em seguida, escolha uma carta aleatoriamente para cada seção de tabuleiro dessa expansão. Coloque as cartas ao lado das 3 cartas de Construtor do Reino.

Nota: Assim, 0 – 4 cartas de tarefa estarão no jogo, dependendo do número de novas seções que fizerem parte do tabuleiro. Você pode identificar essas novas seções facilmente porque elas têm dois cartões-resumo das peças de local.

- Dê a cada jogador 1 carroça, 1 navio, 2 guerreiros e 1 peça de prefeitura na cor de cada jogador.

Novas peças de local e suas ações extras – Use as regras de construção do jogo básico

Essa expansão apresenta 8 locais novos:

Ação extra: Construa uma vila adicional do seu estoque



Cabana na floresta

Construa **uma vila** em um **espaço de floresta** vazio. Você deve construir essa vila adjacente a uma de suas vilas, se possível.
Você perde esta ação se não houver espaços de floresta vazios no tabuleiro.



Monastério

Construa uma vila em um espaço vazio de cânion. Você deve construir essa vila adjacente a uma de suas vilas.
Você perde esta ação se não houver espaços de cânion vazios no tabuleiro.



Forte

Pegue uma carta de terreno e construa uma vila em um espaço vazio do tipo de terreno da carta. Você deve construir essa vila adjacente a uma de suas vilas, se possível.



Ação extra: Pegue uma carta de terreno adicional



Encruzilhada

Pegue uma carta de terreno adicional ao fim de cada um de seus turnos. Durante o seu turno, você escolhe qual das suas cartas de terreno você irá usar para sua ação obrigatória e para suas ações extras, se houverem. Descarte as duas cartas de terreno depois que tiver terminado suas ações. Pegue a primeira carta adicional de terreno no fim do turno em que você ganhou essa peça de local.



Ação extra: Reivindique terreno com a sua prefeitura



Prefeitura

Durante o seu turno, você pode colocar sua peça de prefeitura no tabuleiro. Uma vez colocada, essa peça permanece no lugar pelo resto do jogo. Você deve colocá-la adjacente a uma de suas vilas em 7 espaços vazios apropriados para construção.
A peça da prefeitura conta como 7 vilas para cartas de Construtor do Reino e cartas de tarefa em todos os aspectos! Você pode construir vilas adicionais adjacentes à sua peça de prefeitura, assim como construiria adjacente a outras vilas suas.



Ação extra: Coloque novas forças em jogo - navios, guerreiros e carroças - para reivindicar terreno no Reino. Navios, guerreiros e carroças contam como vilas.



Quartel

Durante cada um de seus turnos, você pode escolher **uma** de **duas opções**:

- Colocar um de seus guerreiros em um **espaço vazio apropriado para construção**. Coloque o guerreiro adjacente a uma de suas vilas, se possível.

Ou

- Remover um de seus guerreiros do tabuleiro e **devolver** o peão para o seu **estoque**. Você pode colocar esse guerreiro de volta no tabuleiro em um turno futuro.

Um guerreiro impede todas as ações de construção e de movimento - sejam elas suas ou de outro jogador - em todos os espaços adjacentes a ele. As vilas já existentes não são afetadas. Quando um guerreiro é removido, os espaços bloqueados são liberados para construção.

Guerreiros valem ouro no final do jogo, do mesmo modo que outras vilas.



Carroça

Durante cada um de seus turnos, você pode escolher **uma** de **três opções**:

- Colocar sua carroça em um **espaço vazio apropriado para construção ou em um espaço de montanha**. Coloque a carroça adjacente a uma de suas vilas, se possível.

Esta ação só é possível se sua carroça não estiver no tabuleiro.

Ou

- Mover** a sua carroça por até **3 espaços** vazios apropriados para construção ou espaços de montanha. Esses espaços não podem estar ocupados por vilas, por outras carroças, ou por guerreiros seus ou de outros jogadores.

Ou

- Remover sua carroça do tabuleiro e colocá-la **de volta** no seu estoque. Você pode colocar a carroça de volta no tabuleiro em um turno futuro.

Você pode construir vilas adjacentes à sua carroça. Carroças valem ouro no final do jogo, do mesmo modo que outras vilas.



Farol

Durante cada um de seus turnos, você pode escolher **uma** de **três opções**:

- Colocar o seu barco em um **espaço vazio de água**. Coloque o barco adjacente a uma de suas vilas, se possível.

Esta ação só é possível se seu barco não estiver no tabuleiro.

Ou

- Mover** seu barco em até **3 espaços** por espaços de água vazios. Esses espaços não podem estar ocupados por barcos.

Ou

- Remover seu barco do tabuleiro e colocá-lo **de volta** no seu **estoque**. Você pode colocar o barco de volta no tabuleiro em um turno futuro.

Você pode construir vilas adjacentes ao seu barco. Barcos valem ouro no final do jogo, do mesmo modo que outras vilas.



Cartas de tarefa

As **cartas de tarefa** oferecem novas maneiras para os jogadores ganharem ouro no final do jogo, além do ouro ganho pelas 3 cartas de Construtor do Reino.

Cada carta informa um **requisito** que o jogador deve cumprir para ganhar a quantidade de ouro indicada.

Cada jogador que cumprir os requisitos da carta recebe a recompensa. Cumprir os requisitos da carta **mais de uma vez não aumenta** a quantidade de ouro recebido.



Terra natal:

5 ouros por uma área de terreno completamente populada por vilas suas.

Essa área de terreno não pode conter espaços vazios ou espaços com vilas de outros jogadores.



Fortaleza:

6 ouros por uma vila cercada por outras 6 vilas suas.



Estrada:

7 ouros, se ao menos 7 vilas suas formarem uma linha diagonal contígua.

Cada vila nessa linha deve ser adjacente a outra vila sua nessa linha. Uma linha horizontal não se qualifica! A orientação diagonal da linha não importa.



Santuário:

8 ouros por um local, castelo ou espaço de nômade completamente cercado por vilas suas.



Avanço:

9 ouros, se ao menos 7 das suas vilas forem construídas em uma das 4 bordas do tabuleiro.

Cada quina faz parte de duas bordas. As vilas não precisam ser adjacentes; podem ser construídas descontinuadamente.



Pontos cardeais:

10 ouros, se ao menos uma de suas vilas for construída em cada um das 4 bordas do tabuleiro.

Cada espaço de quina faz parte de duas bordas!



KINGDOM BUILDER MARSHLANDS

A terceira expansão de Kingdom Builder, Pântanos, coloca novos desafios para os jogadores. Novas ações bônus, que os jogadores conquistam quando pegam duas peças de local iguais cria ainda mais possibilidades para moldar o seu Reino do jeito que você quiser. O pântano, um novo tipo de terreno, oferece mais maneiras de colocar suas vilas quando sortear sua carta de terreno. Seis novas cartas de Construtor do Reino deixam a corrida pelo ouro ainda mais emocionante e interessante.

Componentes do jogo

• 4 seções de tabuleiro



Esta expansão introduz um novo tipo de terreno nas 4 novas seções de tabuleiro que é apropriada para construção: o pântano. Além disso, as 4 seções contêm um tipo de terreno inapropriado para construção: o palácio, que substitui os espaços de castelo. Finalmente, há 4 novos tipos de locais, um em cada seção.

• 16 peças de local



• 4 cartões-resumo das peças de local



• 8 peças de ação bônus



• 4 cartões-resumo das ações bônus



• 6 novas cartas de Construtor do Reino



• 5 novas cartas de terreno



Mudanças na preparação

Utilize as regras de preparação do jogo básico, exceto pelas mudanças a seguir:

- Embaralhe as 4 novas seções de tabuleiro com as 8 seções de tabuleiro do jogo básico. Depois, escolha quaisquer 4 das 12 seções e junte-as para formar um tabuleiro retangular.
- Se o tabuleiro montado contém uma ou mais seções desta expansão, coloque os cartões-resumo dos locais correspondentes e das ações bônus ao lado da seção apropriada. Empilhe duas peças de local em cada espaço de local correspondente, e coloque as peças de ação bônus no cartão-resumo apropriado.
- Embaralhe as 6 novas cartas de Construtor do Reino com as do jogo básico e escolha 3 cartas aleatoriamente. Coloque essas cartas viradas para cima ao lado do tabuleiro.
- Embaralhe as 5 novas cartas de terreno com as cartas de terreno do jogo básico. Depois, coloque o baralho virado para baixo ao lado do tabuleiro.

Nota: Caso queira, você pode combinar todas as expansões de Kingdom Builder, deixando as novas cartas de terreno no baralho mesmo quando uma dessas seções de tabuleiro não estiver em jogo. Neste caso, simplesmente ignore a imagem de pântano nas cartas.

Mudanças no jogo

Novas cartas de terreno: Pântanos

Se a carta de terreno de um jogador mostra um pântano e outro tipo de terreno que é apropriado para construção, o jogador deve colocar, como sua ação obrigatória, 2 vilas do seu estoque pessoal em hexágonos de pântano vazios ou 3 vilas em hexágonos desocupados do tipo de terreno mostrado. As regras de construção normais se aplicam nos dois casos.

Nota: Se um jogador realizar a ação extra do oráculo ou do celeiro, ele deve escolher o mesmo tipo de terreno para suas duas ações obrigatórias e para a ação extra.



Exemplo: Marina (laranja) pegou uma carta de pântano/deserto. Ela agora escolhe se constrói 2 vilas em hexágonos de pântano ou 3 em hexágonos de deserto.

Palácio

As novas seções de tabuleiro apresentam hexágonos de palácio em vez de hexágonos de castelo.

O jogador que **construir o maior número de vilas ao redor do palácio** ganha 5 ouros no final do jogo. Em caso de empate, cada jogador empatado ganha 5 ouros.

Nota: Os palácios também contam para as cartas de Construtor do Reino “Trabalhadores” e “Mercadores”.



Exemplo: Marina (laranja) construiu o maior número de vilas ao redor do palácio e ganha 5 ouros.

Alexandre (branco) e Anderson (azul) não ganham ouro.

Ações extras e ações bônus dos novos locais – Aplicam-se as regras normais de construção

Além das ações das peças de local, esta expansão introduz **ações bônus**. Quando um jogador pega uma segunda peça de local de mesmo tipo, ele também pega a peça de ação bônus do cartão-resumo correspondente.

Agora o jogador pode não só realizar aquela **ação extra duas vezes** em cada rodada do jogo, mas pode realizar também a **ação bônus adicional**.

Assim como acontece com as ações extras, uma ação bônus pode ser realizada antes ou depois da ação obrigatória. As exceções a essa regras são mencionadas abaixo.

Ação extra: Construa uma vila adicional do seu estoque



Canoa

Construa uma vila em um hexágono desocupado de pântano ou de água, construindo adjacente a uma das suas vilas já existentes, se possível. No entanto, essa ação **somente** pode ser realizada **depois que qualquer outro jogador** pegar a última peça de local de um espaço do tabuleiro.

A vez daquele jogador é rapidamente **interrompida** para esta ação. Se mais de um jogador tiver uma peça de canoa, eles realizam a ação extra na ordem dos jogadores, começando com o jogador à esquerda do jogador da vez.



Nota: Um jogador pode escolher o pântano mesmo estando adjacente à água.



Exemplo: Anderson (azul) constrói ao lado do refúgio e pega a última peça de refúgio.

Marina (laranja) agora constrói uma vila em um hexágono de pântano ou de água **imediatamente**. Ela tem sete opções de onde construir.

Nota: Jogando com “Kingdom Builder: Nômades”, essa ação extra acontece quando um oponente pegar a última peça de nômade de um espaço de nômade.

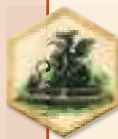


Ação bônus da canoa

Construa uma vila em hexágono desocupado de pântano ou água. Se possível, ela deve ser construída adjacente a uma vila já existente do jogador. Esta ação bônus pode ser realizada antes ou depois da ação obrigatória do jogador.



Ação extra: Construa uma vila adicional do seu estoque



Fonte

Construa uma vila ao lado de exatamente uma de suas vilas e ao lado de nenhuma outra vila dos oponentes em qualquer hexágono desocupado apropriado para construção.



Exemplo: Marina (laranja) quer construir ao lado do palácio para empatar com Alexandre (branco). Só há um espaço possível.

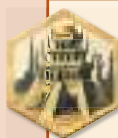
Ação bônus da fonte

A ação extra da fonte permite que o jogador **construa** a vila bônus **em um hexágono de montanha**.

Importante: A ação bônus da fonte não permite a construção de uma vila adicional; em vez disso, ela modifica e melhora a ação extra da fonte.



Ação extra: Remova uma de suas vilas construídas anteriormente para ser usada no próximo turno



Templo

Remova uma de suas vilas do tabuleiro; você deve reconstruir essa vila durante a sua ação obrigatória no seu próximo turno **somada** às outras construções exigidas.

Nota: Essa vila deve ser construída no tipo de terreno indicado na carta jogada no próximo turno.

Nota: Coloque a vila removida na peça de templo como lembrete para reconstruí-la no próximo turno.



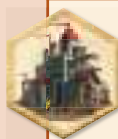
Ação bônus do templo

Durante cada turno seu, você pode construir a primeira vila da sua ação obrigatória em um hexágono não adjacente a uma de suas vilas já construídas.



Exemplo: Por causa de suas duas peças de templo, Marina (laranja) tem mais 2 vilas para construir durante sua ação obrigatória. Graças ao bônus do templo, ela constrói a primeira vila ao lado da fonte para pegar a última peça. Ela tem que construir suas outras 4 vilas adjacentes a suas vilas já construídas.

Ação extra: Realoque uma de suas vilas construídas anteriormente



Refúgio

Realoque uma de suas vilas construídas anteriormente para um hexágono adjacente desocupado apropriado para construção; esse hexágono não precisa ser adjacente a uma vila já construída.



Ação bônus do refúgio

Realoque uma de suas vilas construídas anteriormente em uma linha reta da sua localização atual para o próximo hexágono desocupado apropriado para construção.



Exemplo: Usando sua ação bônus do refúgio, Marina (laranja) realoca sua vila pulando o espaço de local e a vila do Anderson (azul) para cair ao lado do templo e pegar sua segunda peça de templo, ganhando, assim, a ação bônus do templo.

As 6 novas cartas de Construtor do Reino



Nota: Uma montanha é uma série de hexágonos de montanha adjacentes e pode consistir de um único hexágono. Se as montanhas estão ligadas umas às outras por mais de um hexágono, o jogador marca pontos para cada montanha apenas uma vez.



Nota: Considere apenas o caminho mais curto entre as duas vilas conectadas que estão separadas pela maior distância, independente se os hexágonos no caminho têm vilas construídas neles ou são inapropriados para construção. Inclua os hexágonos em que as vilas estão localizadas.



Nota: Palácios são contabilizados apenas uma vez.

Jogador laranja: 5 ouros
Jogador azul: 5 ouros
Jogador branco: 15 ouros



Nota: Você pode contar essas vilas mais facilmente separando um pouco as seções cuidadosamente.



Importante: Antes da vez do primeiro jogador, revele a carta de terreno do topo do baralho e depois remova todas as cartas de terreno desse tipo do jogo (incluindo as que contêm pântanos). Se a carta revelada mostrar um pântano, então, remova essa carta e todas as cartas que mostram o outro tipo de terreno. Embaralhe as cartas de terreno restantes. Durante o jogo, os jogadores podem construir em hexágonos do terreno removido apenas usando ações extras.

KINGDOM BUILDER HARVEST

Quatro seções de tabuleiro com dois novos locais cada fornecem muitas possibilidades emocionantes para manipular suas vilas.

Seis novas cartas de Construtor do Reino criam combinações interessantes para marcação de pontos no jogo.

Além disso, um novo tipo de terreno - terras agrícolas - é introduzido, o que permite que os jogadores construam uma vila adicional nas terras agrícolas, em cada turno, a qualquer momento da sua jogada.

Componentes do jogo

• 4 seções de tabuleiro



Esta expansão introduz um novo tipo de terreno apropriado para construção, em todas as 4 seções do tabuleiro: terras agrícolas. Além disso, as 4 seções contêm um novo tipo de terreno inapropriado para construção

• 8 cartões-resumo das peças de local



• 10 peças de vila

2 peças nº 5:



8 peças nº 1:



• 2 peças de sentinela



• 16 peças de local



• 6 novas cartas de Construtor do Reino



Mudanças na preparação

Utilize as regras de preparação do jogo básico, exceto pelas mudanças a seguir:

- Misture as 4 novas seções de tabuleiro com as 8 seções de tabuleiro do jogo básico e/ou qualquer seções de outras expansões. Depois, escolha 4 seções e monte-as formando um tabuleiro retangular.
- Se a catedral estiver no jogo, coloque as peças de vila numeradas ao lado do tabuleiro. Se o posto de sentinela estiver no jogo, coloque as peças de sentinela ao lado do tabuleiro.
- Embaralhe as 6 novas cartas de Construtor do Reino com as do jogo básico e depois, aleatoriamente, pegue 3 cartas. Coloque essas cartas viradas para cima ao lado do tabuleiro.

Nota: Você pode combinar todas as expansões de Kingdom Builder da maneira que quiser.

Mudanças no jogo

Novo tipo de terreno apropriado para construção: Terras Agrícolas

Cada uma das 4 novas seções de tabuleiro contém o novo tipo de terreno terras agrícolas, que é apropriado para construção. Uma vez por turno, cada jogador pode realizar uma ação de fazenda construindo uma vila em um espaço de terras agrícolas adjacentes a uma vila sua. Se há mais de um espaço de terras agrícolas adjacentes às vilas de um jogador, ele pode escolher livremente em qual espaço construir a sua vila. Se não há espaços de terras agrícolas adjacentes às vilas de um jogador, ele não pode realizar a ação de fazenda. A ação de fazenda pode ser realizada a qualquer momento, antes ou depois da ação obrigatória.

Nota: Vilas podem ser movidas para este tipo de espaço com o curral ou podem ser construídas lá a partir de tavernas ou torres.



Exemplo: Marina (laranja) usa sua ação de fazenda e constrói uma vila em uma terra agrícola. Agora ela pode construir suas 3 vilas da ação obrigatória de modo a se conectar às paliçadas.

Silo

Cada uma das 4 novas seções de tabuleiro contém um silo.

No fim do jogo, mas antes da contabilização final de pontos, um jogador pode construir até 3 vilas ou mover até 3 de suas vilas já construídas para cada silo que esteja adjacente a uma ou mais de suas vilas.

Os jogadores constroem ou movem suas vilas, correspondentes a cada silo, na ordem do turno.

As vilas construídas ou movidas devem ser colocadas conectadas a alguma vila já construída daquele jogador. Vilas adjacentes aos silos também podem ser movidas, mesmo que acabem não ficando mais adjacentes a um silo.

Nota: Não é permitido que os jogadores construam duas vilas e movam outra, ou vice-versa.



Exemplo: Como a jogadora laranja tem uma vila adjacente ao silo, ela escolhe mover 3 de suas vilas para um local diferente. Dessa forma, ela acaba adjacente a outro castelo.

Ações extras para os novos locais – Aplicam-se as regras normais de construção



Bazar

O jogador pode repetir qualquer outra ação extra durante seu turno.

Nota: No entanto, ele não pode repetir a ação de fazenda.



Esclarecimento sobre as outras expansões:

Ao repetir uma ação extra o jogador não ganha peões ou peças adicionais, como peças de sentinela (expansão 4) ou guerreiro, carroça, barco e peça de cidade (expansão 2).

No entanto, essas peças podem ser realocadas durante o turno ao repetir a ação extra.



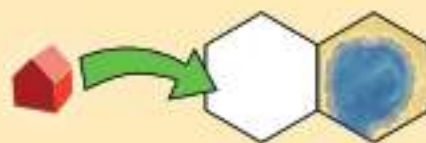
A ação do bazar pode ser combinada somente com ações extras de peças de local, e não com peças de nômades (expansão 1)





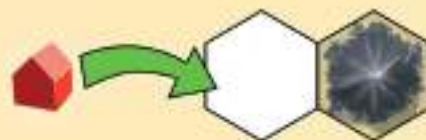
Moinho d'água

Construa uma vila em um terreno apropriado adjacente a um espaço de água. A vila deve ficar adjacente a uma vila já construída do jogador, se possível.



Posto de montanha

Construa uma vila em um terreno apropriado adjacente a um espaço de montanha. A vila deve ficar adjacente a uma vila já construída do jogador, se possível.



Posto de sentinela

O jogador pode colocar as **2 peças de sentinela** em qualquer terreno apropriado ou espaços de água ou montanha do tabuleiro, ligado às suas vilas.

Elas contam como vilas durante a vez do jogador, e o jogador pode construir novas vilas conectadas a elas. Sentinelas colocadas ao lado de um local não acionam ações extras, e elas não podem ser realocadas. Elas são removidas do tabuleiro no fim do turno do jogador para serem usadas novamente pelo próximo jogador com o posto de sentinela.

Nota: A sentinela não gera pontos para as seguintes cartas de Construtor do Reino: “Prefeitos” e “Andarilhos”, da expansão 4; “Embaixadores”, “Famílias” e “Pastores”, da expansão 1.



Exemplo: A jogadora laranja usa o posto de sentinela primeiro e coloca as 2 sentinelas em espaços de montanha, ao lado de suas vilas. Depois, ela constrói as 3 vilas da ação obrigatória, agora podendo se conectar a um castelo.



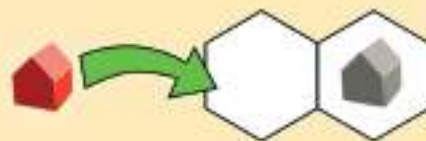
Catedral

As **peças com números** são usadas nesta ação extra. Durante seu turno, o jogador pode **pegar 1 peça** ou **devolver qualquer número de peças** para construir o mesmo número de vilas em espaços de terreno apropriados, de acordo com a carta de terreno sorteada. Elas devem ser construídas adjacentes a vilas já construídas daquele jogador, se possível. Quando um jogador pegar uma peça de catedral ele também pega uma peça de vila com o nº1.



Torre de vigilância

Construa uma vila em um espaço de terreno apropriado ao lado da **vila de outro jogador**. Ela deve ficar adjacente a uma vila sua, se possível.



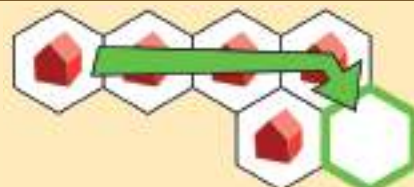
Universidade

Construa uma vila em um espaço de terreno apropriado **ao lado de um local** (incluindo castelos, espaços de nômade, palácios e silos). Ela deve ficar adjacente a uma vila sua, se possível.

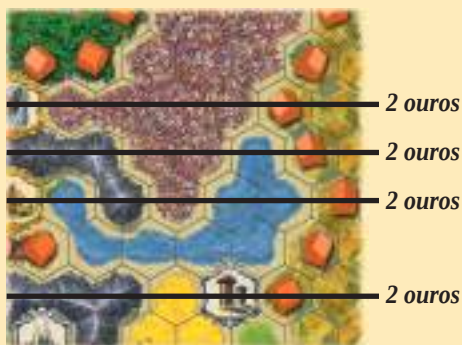


Paliçada

Mova uma vila para um espaço de terreno apropriado **ligado** à mesma **área de assentamento**.



As 6 novas cartas de Construtor do Reino



Nota: Considere cada borda do tabuleiro completo, não de cada seção. Uma vila em uma quina não é contada duas vezes.

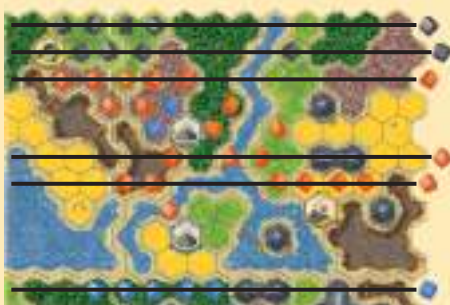


Se um jogador construir uma vila ou mover uma de suas vilas de tal maneira que ao menos 4 de suas vilas fiquem organizadas em linha horizontal, ele deve marcá-la colocando uma vila de seu estoque ao lado dessa linha do lado de fora do tabuleiro. Isso pode ser feito apenas se aquela linha ainda não estiver marcada por outro jogador.

As vilas que formam essa linha podem ser movidas depois. No fim do jogo, cada linha marcada vale 4 ouros para o jogador.



Exemplo: Marina (laranja) constrói 3 vilas em espaços de deserto, tendo, portanto, pelo menos 4 vilas naquela linha horizontal. Ela pega uma vila de seu estoque e marca aquela linha do lado de fora do tabuleiro.



“Andarilhos” dá ouro aos jogadores durante o jogo.

Depois da construção de cada vila, o jogador da vez checa se ele cumpriu as condições da carta. Em caso positivo, ele marca o ouro adicional virando um dos cartões-resumo das peças de local daquela seção do tabuleiro.

No fim do seu turno, ele ganha ouro igual aos cartões-resumo virados e move seu marcador na trilha de pontuação. Depois, os cartões-resumo são virados de volta. Não há marcação de pontos de “Andarilhos” no fim do jogo.



Exemplo: Marina (laranja) construiu vilas em duas seções diferentes do tabuleiro, portanto, ganhando 2 ouros neste turno.

QUEENIE 1: CAPITAL

• 2 capitais



Se as seções do tabuleiro com os locais “porto” ou “oráculo” estiverem no jogo, coloque a capital em um dos castelos. Se as duas seções estiverem no jogo, você pode usar as duas capitais.

Aplica-se a seguinte regra: No fim do jogo, 1 ouro para cada vila sua construída adjacente ou a até 2 hexágonos de distância da capital.

Exemplo: 4 ouros



QUEENIE 2: CAVERNAS

• 4 cavernas



Em cada seção, coloque **uma** peça de caverna em qualquer hexágono de montanha que esteja a mais de 2 hexágonos de um local, castelo ou espaço de nômade. *Uma caverna conta como montanha.* Uma vez por turno, antes ou depois da ação obrigatória, o jogador pode mover uma de suas vilas adjacentes a uma caverna para um espaço vazio apropriado adjacente a qualquer caverna (incluindo a mesma caverna) no tabuleiro.



Exemplo: Aqui, há 2 possibilidades para colocação de cavernas.

QUEENIE 3: ILHA

• 1 Ilha (dupla-face) • 2 cartões-resumo das peças de local



• 4 peças de local - 2x ponte de corda e 2x casa da árvore



Coloque a ilha ao lado do tabuleiro. Coloque as 2 peças de local correspondentes nos hexágonos de local e coloque os cartões-resumo correspondentes às peças de local na borda da ilha.

A ilha é um tabuleiro extra, mas não conectado ao resto do tabuleiro. Um jogador pode chegar até lá colocando ou movendo uma vila em um terreno ao qual ele não é adjacente, assim colocando a vila na ilha. Uma vez na ilha, um jogador pode ser forçado a jogar lá por estar adjacente aos terrenos de lá, da mesma forma que em qualquer outro lugar do tabuleiro.

Importante: A ilha não conta como uma seção e, portanto, não dá ouros para a carta de Construtor do Reino “**LORDES**”. Ela também é ignorada na pontuação da carta “**FAZENDEIROS**”. Você pode escolher uma linha na ilha para a carta “**CAVALEIROS**”. Você pode ganhar até 5 ouros pelas linhas horizontais da ilha com a carta “**DESBRAVADORES**”. Todas as outras cartas de Construtor do Reino marcam pontos normalmente.

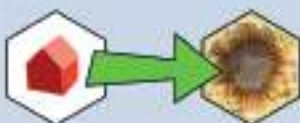


Exemplo: Marina (laranja) constrói suas 3 vilas da ação obrigatória no deserto (1). Com a sua ação extra (oásis), ela pode construir outra vila em um espaço de deserto. Ela pode construir na ilha (2), porque não há espaços de deserto vazios adjacente a uma vila dela. Com a sua segunda ação extra (forte) ela constrói outra vila, ao lado da primeira, em um terreno de grama (3).

Novas peças de local e suas ações extras – Aplicam-se as regras normais de construção

Ponte de corda

Mova qualquer vila sua já construída para uma hexágono de cânion. Construa adjacente a uma vila sua, se possível.



Casa da árvore

Mova qualquer vila sua já construída para uma hexágono de floresta. Construa adjacente a uma vila sua, se possível.

